

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini memberikan gambaran kondisi kognitif, afektif, rasa ingin tahu, dan kepatuhan siswa pada pengajaran sesungguhnya saat pembelajaran akan dimulai. Kuesioner yang diberikan kepada guru dan siswa dapat diketahui bahwa ketika pagi hari siswa cenderung memiliki afektif semangat dan kognitif yang cukup, kemudian menuju siang hari kecenderungan siswa tidak terlalu jauh dari pagi hari, namun setelah hari menuju sore, kognitif dan afektif siswa mulai menurun.
2. Penelitian ini memodelkan nilai kognitif, afektif, rasa ingin tahu, dan kepatuhan siswa yang didapat melalui kuesioner yang diberikan kepada guru dan siswa dibuat menjadi matriks peluang nilai melalui aturan distribusi. Matriks tersebut merupakan aturan yang digunakan untuk *Rule-Based Procedural Content Generation* pada *Game Teaching*.



Gambar 5.1. Hasil Implementasi PCG

Pada gambar diatas, dapat dilihat bahwa bar kognitif dan bar afektif pada setiap siswa memiliki nilai yang cukup beragam, hal tersebut merupakan hasil dari implementasi *Rule-Based Procedural Content Generation*.

3. *Game Teaching* menggunakan *Rule-Based Procedural Content Generation* memberikan perubahan yang cukup berarti. Dapat juga dilihat dari hasil *Game Experience Questionnaire* yang menunjukkan bahwa *Game Teaching* menggunakan *Procedural Content Generation* sedikit lebih baik dibandingkan dengan yang tidak menggunakan *Procedural Content Generation*.

Namun masih terdapat beberapa kekurangan didalam penerapan *Procedural Content Generation* pada *Game Teaching* ini, beberapa hal yang perlu dicatat ialah sedikitnya responden dari guru, tidak adanya instrumen jangkauan dan pengelompokkan nilai rasa ingin tahu siswa, serta instrumen jangkauan dan pengelompokkan nilai kepatuhan siswa.

5.2. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, saran penulis untuk penelitian selanjutnya adalah:

1. Penelitian lebih lanjut mengenai apa saja yang mempengaruhi kondisi kognitif, afektif, rasa ingin tahu dan kepatuhan siswa contohnya seperti cuaca, guru, mata pelajaran yang akan dipelajari, dan sebagainya.
2. Penelitian lebih lanjut dapat dilakukan menggunakan *Procedural Content Generation* terhadap wajah siswa, ekspresi siswa, dan sebagainya sehingga setiap siswa dapat memiliki ekspresi yang benar-benar menggambarkan kondisi afektif dan kognitif siswa.